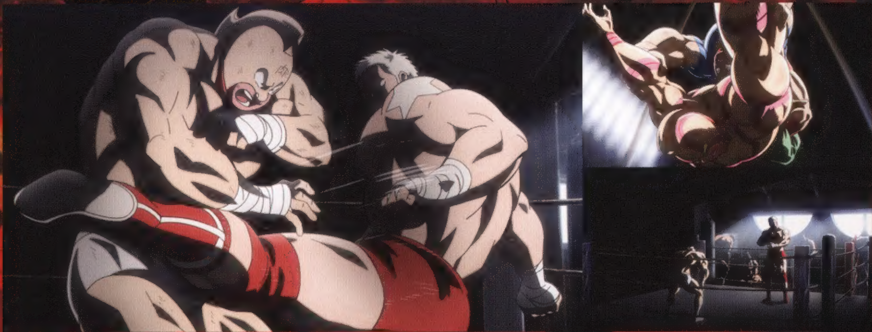
さあ、伝説の続きを始めよう——。


キン肉マン
にく
完璧超人始祖編
パーフェクト・オリジン
1


BH



0話 キン肉マンよ永遠(とわ)に……そして

脚本：深見真　絵コンテ：さとう陽、丸藤広貴、横田守　演出：さとう陽、曽我準
作画監督：丸藤広貴、横田守、BUS　作画監督補佐：横山健次、袴田祐二、羽山淳一、香川久

人生最大の宿敵スーパー・フェニックスを倒したキン肉マンは、キン肉星王位を継承し、故郷の星へと帰還したはずだったが…。ビビンバとの結婚を目前に控えた彼は、なぜか再び地球へ。目指す先は慣れ親しんだ東京・田園調布のキン肉ハウス。そこにはかつての仲間たちが集結していた。キン肉マンは盟友テリーマンと“結婚祝い”という名のガチスパーリングを繰り広げながら、かつての自分たちの出会い、懐かしい激闘の日々を振り返る。

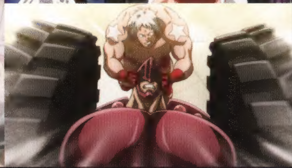


1話 新たな歴史の幕開け!!

脚本：深見真　絵コンテ：さとう陽　演出：さとう陽、曽我準　サブキャラクターデザイン：坂上怜司、渡部由紀子
作画監督：丸藤広貴　エフェクト作画監督：小澤和則

全ての争いがついに終結した地球では、正義超人、悪魔超人、完璧超人の各代表が手を取り合い、歴史的な三属性超人不可侵条約が結ばれる運びとなった。だがその調印式から数日後。正義超人主催のファン感謝デー会場に突然、屈強な12名の超人たちが来襲し、会場は大混乱。現れた彼らは先の不可侵条約に異を唱え、条約の無効を主張する完璧超人のエリート一派“完璧・無量大数軍（パーフェクト・ラージナンバーズ）”と名乗った!





2話 恐怖の完裂地獄!!

脚本:深見真　絵コンテ・演出:曽我準　演出補佐:三上勇太　サブキャラクターデザイン:渡部由紀子
作画監督:横田守　作画監督補佐:羽山淳一　エフェクト作画監督:小澤和則

正義超人主力の大半が不在のなか、天から舞い降り狼藉を働く完璧・無量大数軍(パーフェクト・ラージナンバーズ)に正義超人代表として調印式にも出席したテリーマンが激昂。全12名のうち名乗りを上げた完璧超人7名との全面対抗戦を提案するが、まともに闘える正義超人は現状テリーマンのみ。しかし彼は不屈の闘志で、ひとり正義超人軍として闘い抜くことを宣言。第一の刺客“完裂”の異名を取るマックス・ラジアルとの初戦に挑む。

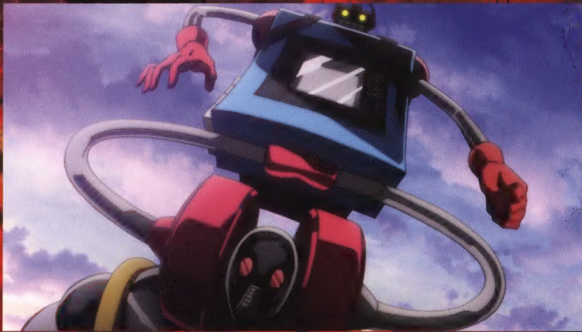




3話 執念のテキサス・ブロンコ!!

脚本:深見真　絵コンテ:原博　演出:高成喆(ジンクス)　演出補佐:熊瀬太郎　サブキャラクターデザイン:渡部由紀子
作画監督:坂上礼司(ジンクス)、菅原正視(ジンクス)、高成喆(ジンクス)、大塚あきら、谷口繁則　作画監督補佐:三谷健太

高速回転する巨大タイヤで全身の皮膚を切り裂くマックス・ラジアルの“完裂”攻撃に苦戦するテリーマン。しかし反撃の一手を思いついた彼は、泥臭くも気持ちをぶつける愚直なファイトで大逆転への突破口を切り拓く! 全身全霊を込めた究極の一撃をマックス・ラジアルにぶちかますテリーマンは、激闘の果てに勝利を掴むことができるのか!? そして試合終了のゴングが響き渡った後、会場の誰もが信じ難い光景を目にすることに!!







4話 強襲！悪魔超人軍!!

脚本：大東大介　絵コンテ：さとう陽　演出：浜田将太　サブキャラクターデザイン：渡部由紀子　作画監督：日向正樹、長屋侑利子、斎藤香織、加野晃、Tegaray Galiano González（隣アニメーション）、RedKanchi（隣アニメーション）、Duong（隣アニメーション）、Jarrett Martin（隣アニメーション）、武汉金英汇　作画監督補佐：田仲基寛、古家桜子、会津五月、窪田康高、Fincrosserd　エフェクト作画監督：小澤和則、村松尚雄

正義超人と完璧・無量大数軍（パーフェクト・ラージナンバーズ）の対抗戦は第2戦以降、世界に散らばる6つのリングで同時開催されることに。その各会場には戦線復帰が濃厚な正義超人主力組ゆかりの地がそれぞれ選ばれたが…完璧超人が待つその決戦場へ飛び込んでいったのは、まさかの電撃参戦で乱入してきた悪魔超人たちだった!?　まずはウォーズマンに変わってリングインしたステカセキングが、冷酷無比なターボメンと激突する!







5話 悪魔超人の誇り!!

脚本：ケンゼン　絵コンテ：多田俊介　演出：井端義秀　サブキャラクターデザイン：渡部由紀子
作画監督：日向正樹、長屋侑利子、天崎まなむ、武汉金英汇　作画監督補佐：Fincrosserd、上海樊特姆動画、寧波麦冬映画

試合開始から一貫して優勢に試合を進めているように見えたステカセキングだが、そこには完璧超人の大きな罠が隠されていた。ターボメンの奥の手、アースクラッシュの恐るべき効果とは?　そしてブロッケンJr.の地元ベルリンでは、ナイルの悪魔と呼ばれた悪魔超人ミスターカーメンが完璧超人クラッシュマンと交戦中。6枚の巨大鋼鉄板でどんなものも握りつぶす“完掌”奥義にひるむことなく、摩訶不思議なエジプト秘術が冴えわたる!







6話 策略の四次元空間!!

脚本：matsu　絵コンテ：曽我準　演出：三上勇太　サブキャラクターデザイン：渡部由紀子
作画監督：大籠之仁、日向正樹、天崎まなむ、袴田裕二、加野晃、彭佩琦　作画監督補佐：岳明鋒（寧波麦冬映画）
エフェクト作画監督：村松尚雄　レイアウト・アクション監修：羽山淳一、横田守

完璧超人相手に屈辱の連敗を喫した悪魔超人陣営としては、もはやこれ以上の失態は許されない。既に敗れ去った同胞たちの無念も背負ってそんな覚悟の闘いを見せるブラックホールの相手は、鋭い牙攻撃を主体に様々な犬の特技を超人技にまで昇華させた完璧超人“完牙”ダルメシマン。影に溶け込み姿を消した者の所在さえも嗅覚で察知する異能の難敵相手に、進化を遂げたブラックホール四次元レスリングの真なる恐怖が扉を開く!!







7話 衝突！超人たちのイデオロギー!!

脚本：深見真　絵コンテ：原博　演出：三上勇太　サブキャラクターデザイン：渡部由紀子
作画監督：もろゆき沙羅、加藤優、袴田裕二、日向正樹、福田紀之、石田千夏、光の園・アニメーション、杭州神在動画
作画監督補佐：小林冴子、角田桂一、長屋侑利子、王渝、欧文莹侠、张曦素、01(ゼロワン)、神龍　レイアウト・アクション監修：横田守

いよいよ明かされる悪魔超人たちの真の狙い、それは完璧超人の皆殺しを図り属性そのものを根絶させるという途方もない目標であった。彼らがそこまで完璧超人を敵視する理由は何なのか？　そしてその言葉通りテムズ川に浮かぶ水上特設リングでは、残虐性にかけてはトップクラスの悪魔超人アトランティスが、完璧超人“完刺”マーリンマンの殲滅を謳い奮戦していた。やがて闘いは水棲超人同士の激しい水中バトルへ発展していき…。







8話 最初で最後の必殺技(フェイバリット)!!

脚本：大東大介　絵コンテ・演出：浜田将太　演出補佐：吾妻たかあき　サブキャラクターデザイン：渡部由紀子
作画監督：長屋侑利子、天崎まなむ、河村明夫、高乗陽子、鈴木健史、津熊健徳、加野晃、横田守　作画監督補佐：寧波麦冬映画
レイアウト・アクション監修：横田守、羽山淳一、熊膳貫志

完璧超人マーリンマンの“完刺”奥義で心臓を貫かれ、敗北はもちろん絶命必至と思われたアトランティス。かつて地元の英雄ロビンマスクを非道な手段で惨殺した彼の最期を観客たちは冷たくあしらうように見守るが、その中でただひとり、彼の魂の奮闘に声援を送り続ける少年がいた。その純粋無垢なる叫びが、アトランティスにまさかの奇蹟を呼び起こす。闘いの行方やいかに!?　そして同じ頃、日本ではついにあのキン肉マンの復活戦が!







9話 学べなかった心!!

脚本：ケンゼン　絵コンテ：さとう陽、曽我準　演出：曽我準、水野健太郎　サブキャラクターデザイン：渡部由紀子
作画監督：横田守、加野晃、日向正樹、大籠之仁、長屋侑利子、天崎まなむ、津熊健徳、杭州神在動画、上海樊特姆動画、寧波麦冬映画、光の園・アニメーション
作画監督補佐：山田まさし、長田信博、01(ゼロワン)　レイアウト・アクション監修：羽山淳一

赤ん坊のような完璧超人“完恐”ピークア・ブーに得意中の得意技、キン肉バスターまで返されよもやの苦戦を強いられるキン肉マン。さらにその直後、これまで片言しか発してこなかったピークア・ブーが大人のような会話で応答を始める!?　急成長超人の恐ろしさをまざまざと見せつけるようにキン肉マンの技術をどんどん吸収、最終的にはこの試合中にもそれを上回る実力者へ進化を遂げるであろう彼を止める、有効な手立てはあるのか!?







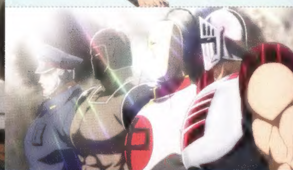
10話 魔雲天！悪魔の意地!!

脚本：matsu　絵コンテ：曽我準　演出：高成喆（ジンクス）　演出助手：熊瀬太郎　サブキャラクターデザイン：渡部由紀子
作画監督：坂上怜司、大塚あきら、菅原正視、谷口繁則、横田守、羽山淳一、袴田裕二、山田まさし、長屋侑利子
作画監督補佐：高成喆（ジンクス）、宇良今日子、桜井このみ　演出補佐：熊膳貴志　エフェクト作画監督：小澤和則

全世界6つのリングで繰り広げられた対抗戦も残すはラスト一戦のみ。そのザ・魔雲天の対戦相手である"完武"ストロング・ザ・武道はしかし、他の完璧超人たちとは一線を画すほどのとてつもないオーラをまとう、強者の中の強者であった。だが魔雲天はそれも事前に承知の上で、あえて自らこの闘いを志願したという。その裏にはここへ到達するまでの"7人の悪魔超人"たちの深い絆の物語が存在していた。彼らの誓いの真実を紐解く。



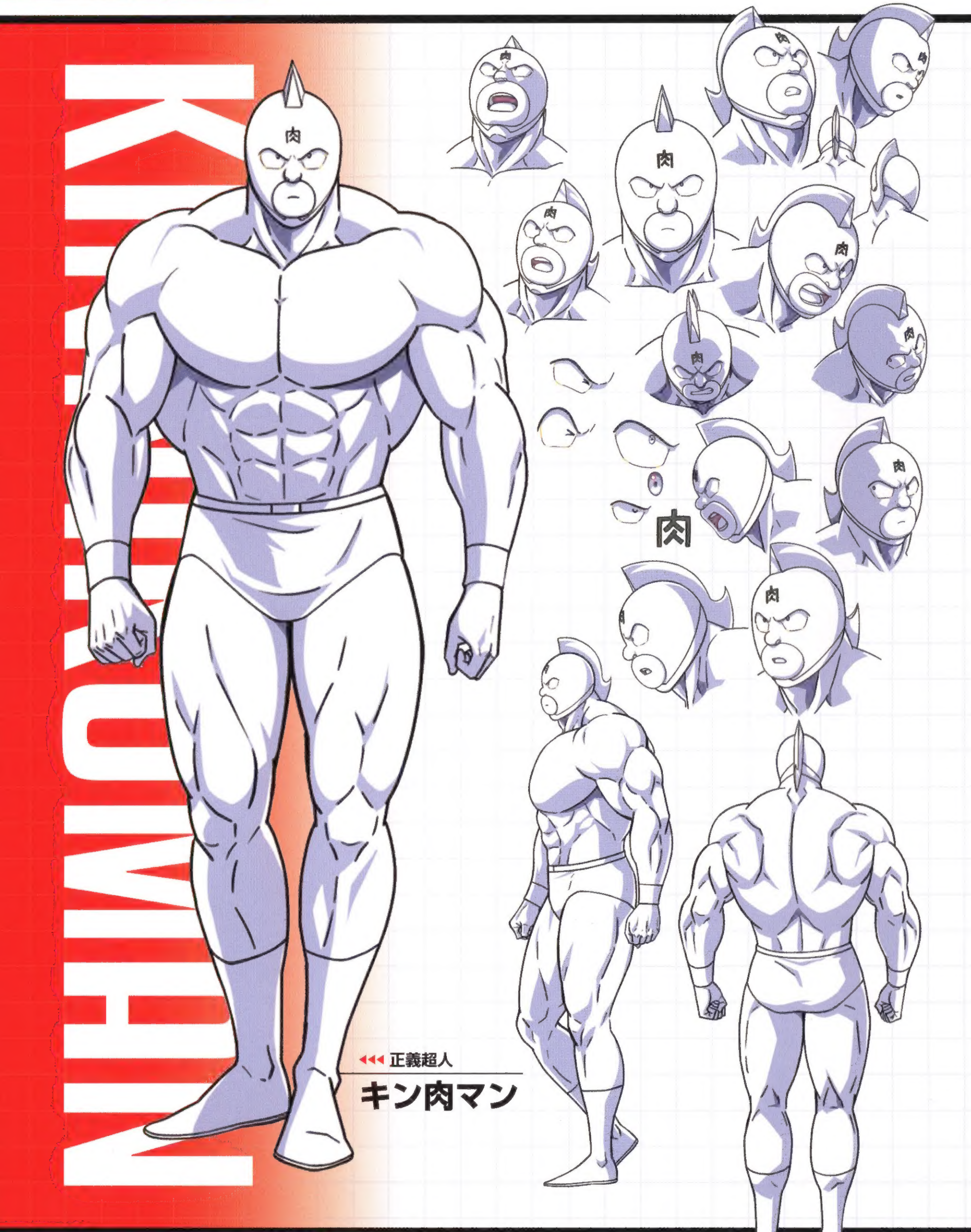




11話 新たなる無量大数軍（ラージナンバーズ）!!

脚本：深見真　絵コンテ：浜田将太　演出：浜田将太、糸賀慎太郎　サブキャラクターデザイン：渡部由紀子
作画監督：角田桂一、長谷川早紀、Zearth Sato、石田千夏、河村明夫、高乗陽子、伊藤進也、ふくだのりゆき、大籠之仁、横田守、袴田裕二、山田まさし
作画監督補佐：日向正樹、長屋侑利子、川合正剛、天崎まなむ　レイアウト・アクション監修：羽山淳一

ようやく全世界を股に掛けた対抗戦がひと段落したのも束の間、東京ドームに凱旋を果たした正義&悪魔陣営の超人たちを待ち受けていたのは、初登場時にベールを脱がなかった5名を含む完璧・無量大数軍（パーフェクト・ラージナンバーズ）の第二陣であった。しかもそのひとりネメシスはキン肉族と思しき風貌の気になる存在で…。疲労困憊のキン肉マンたちは連戦の要求に戸惑うが、そこにとうとう、待ちに待った正義超人の援軍が到着する!!



正義超人

キン肉マン



▸▸▸ 正義超人

アレキサンドリア・ミート

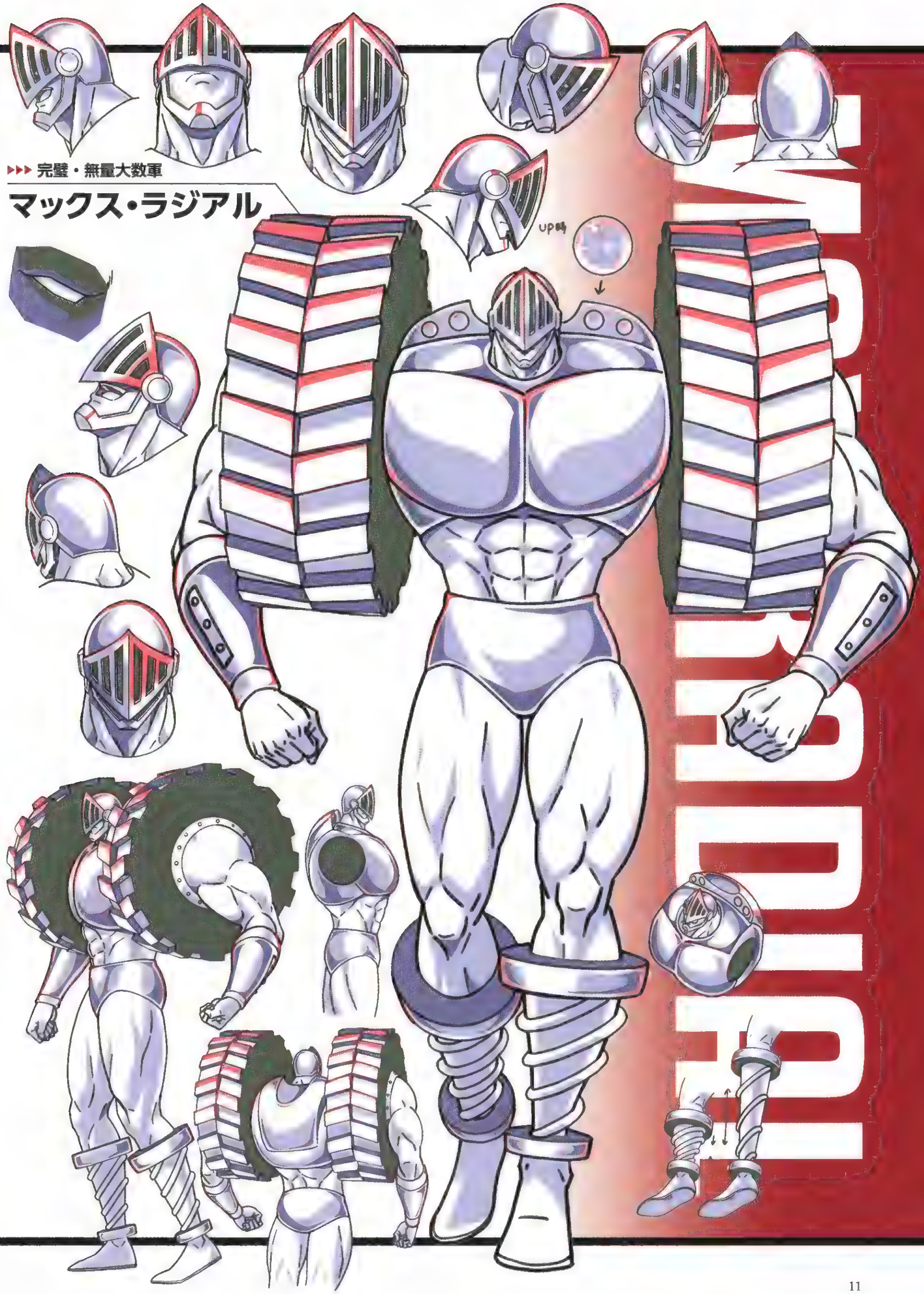


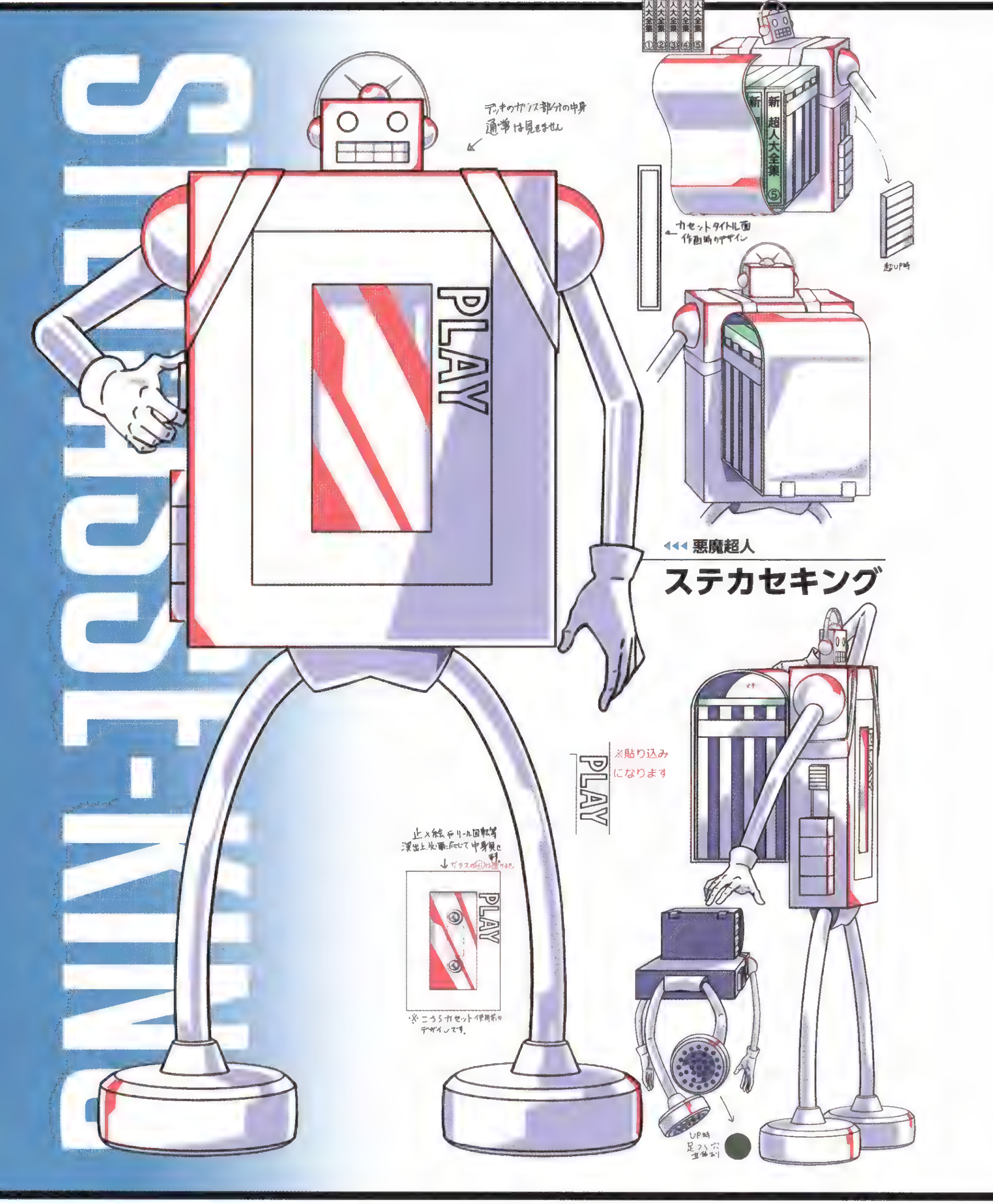
◀◀◀ 正義超人

テリーマン

▸▸▸ 完璧・無量大数軍

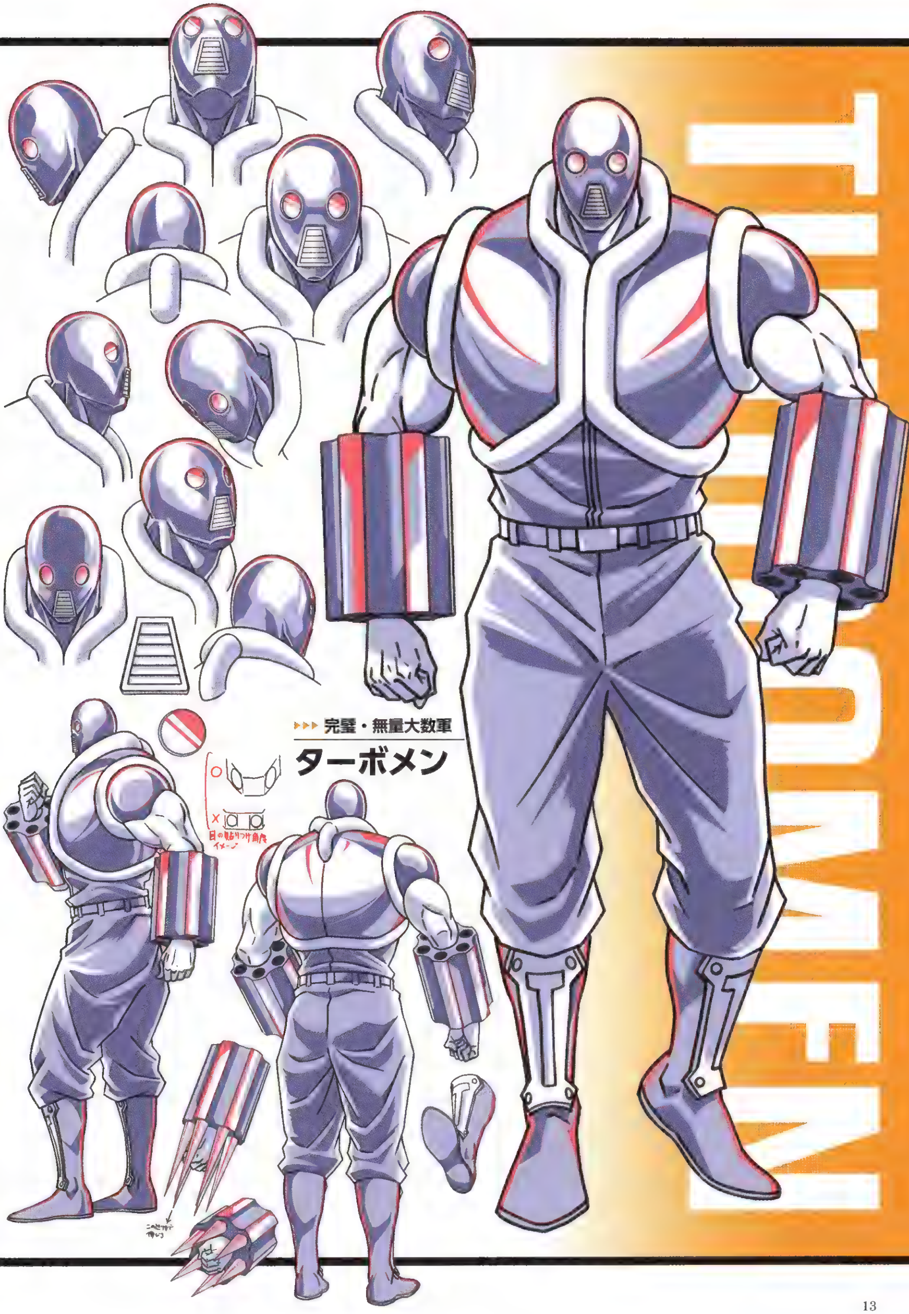
マックス・ラジアル





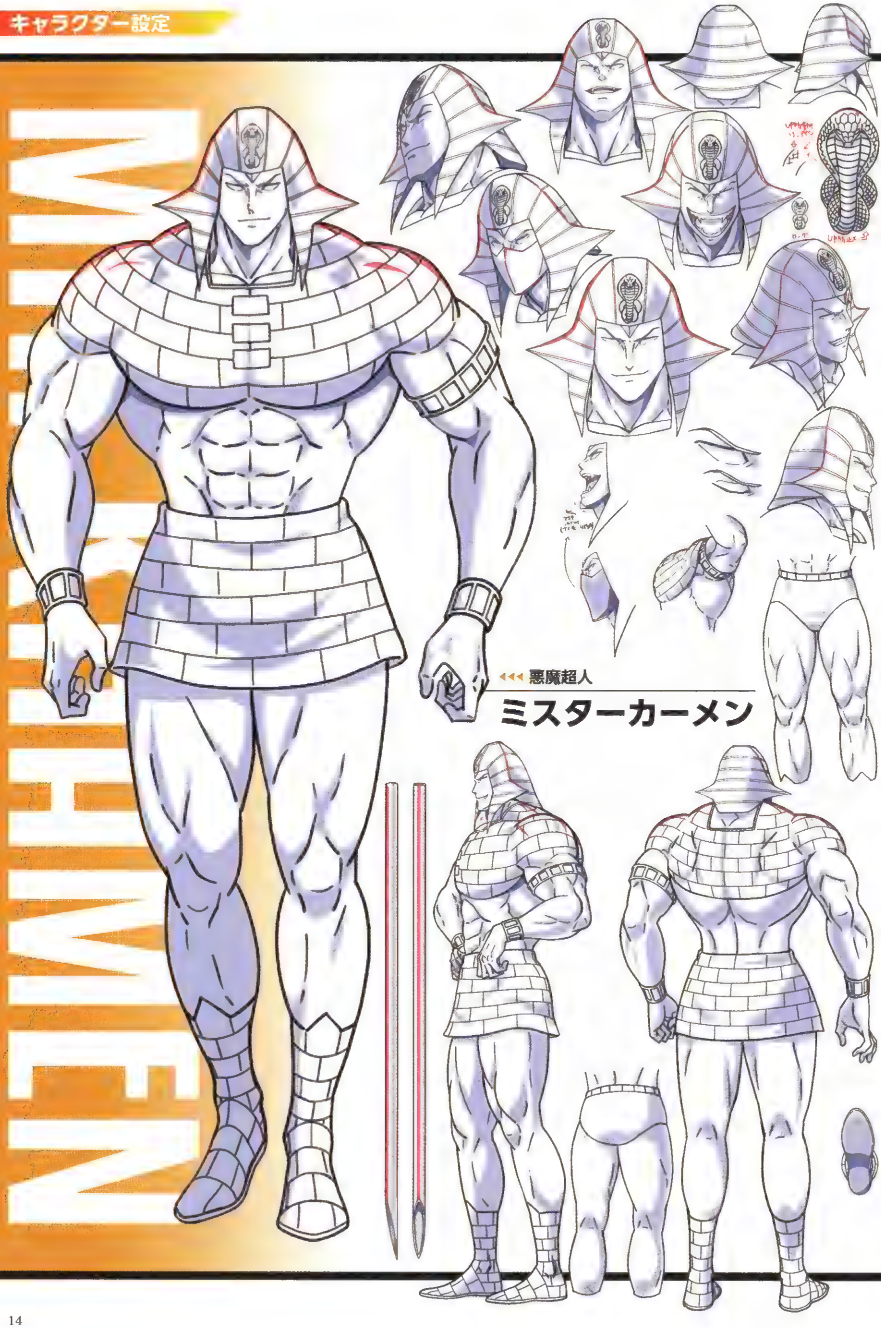
◀◀◀ 悪魔超人

ステカセキング



▸▸▸ 完璧・無量大数軍

ターボメン



悪魔超人

ミスターカーメン



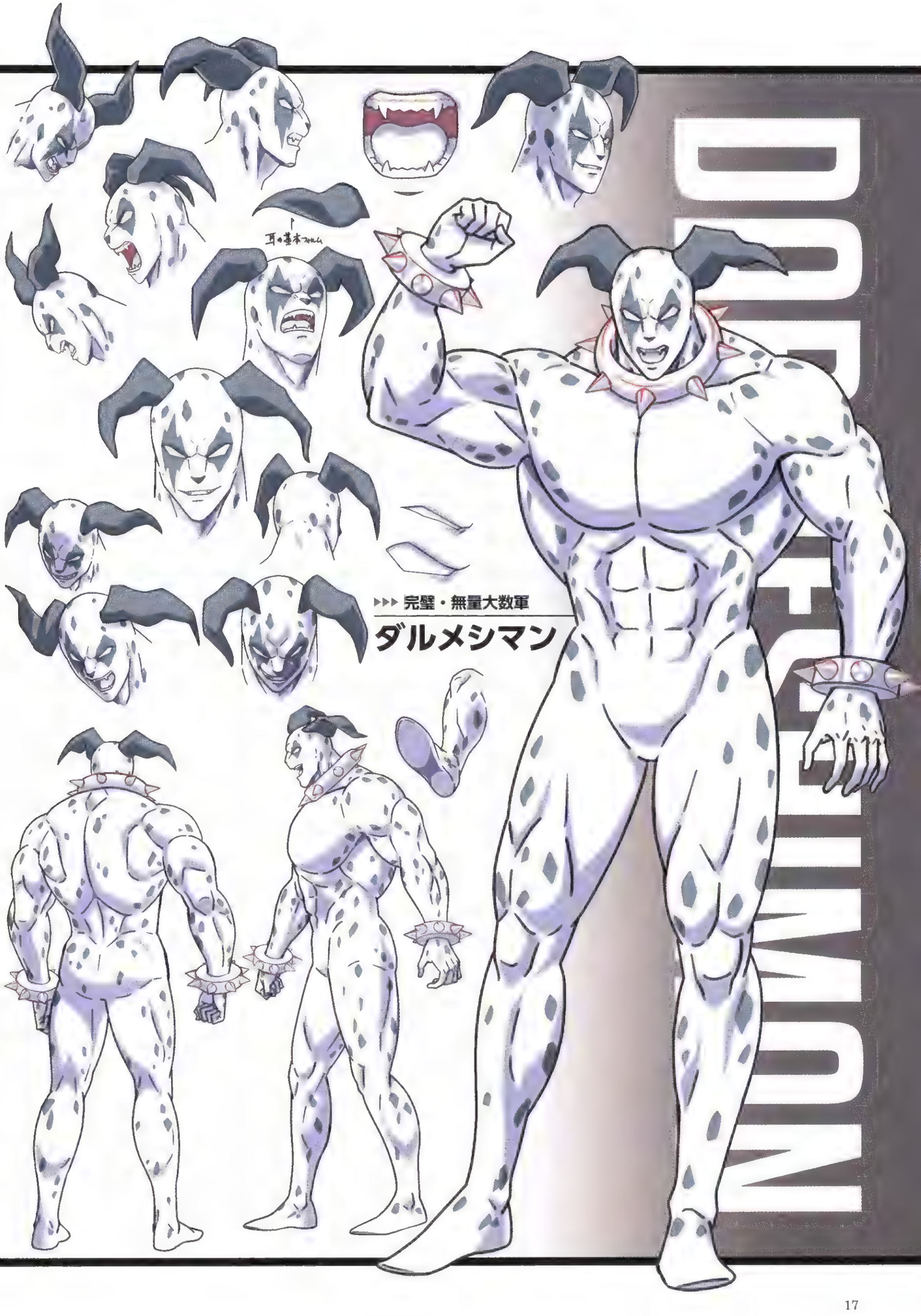
▸▸▸ 完璧・無量大数軍

クラッシュマン



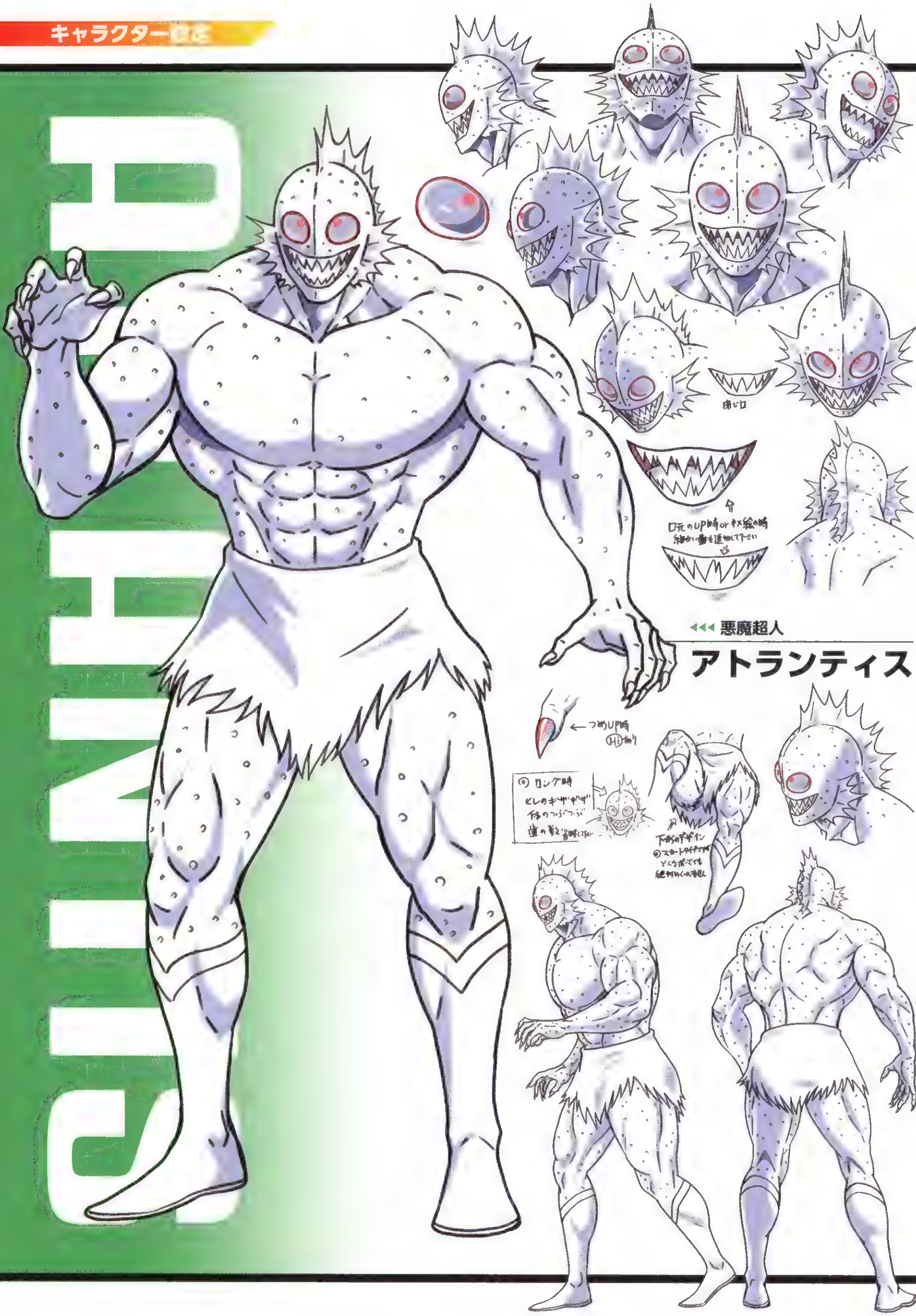
悪魔超人

ブラックホール



▶▶▶ 完璧・無量大数軍

ダルメシマン



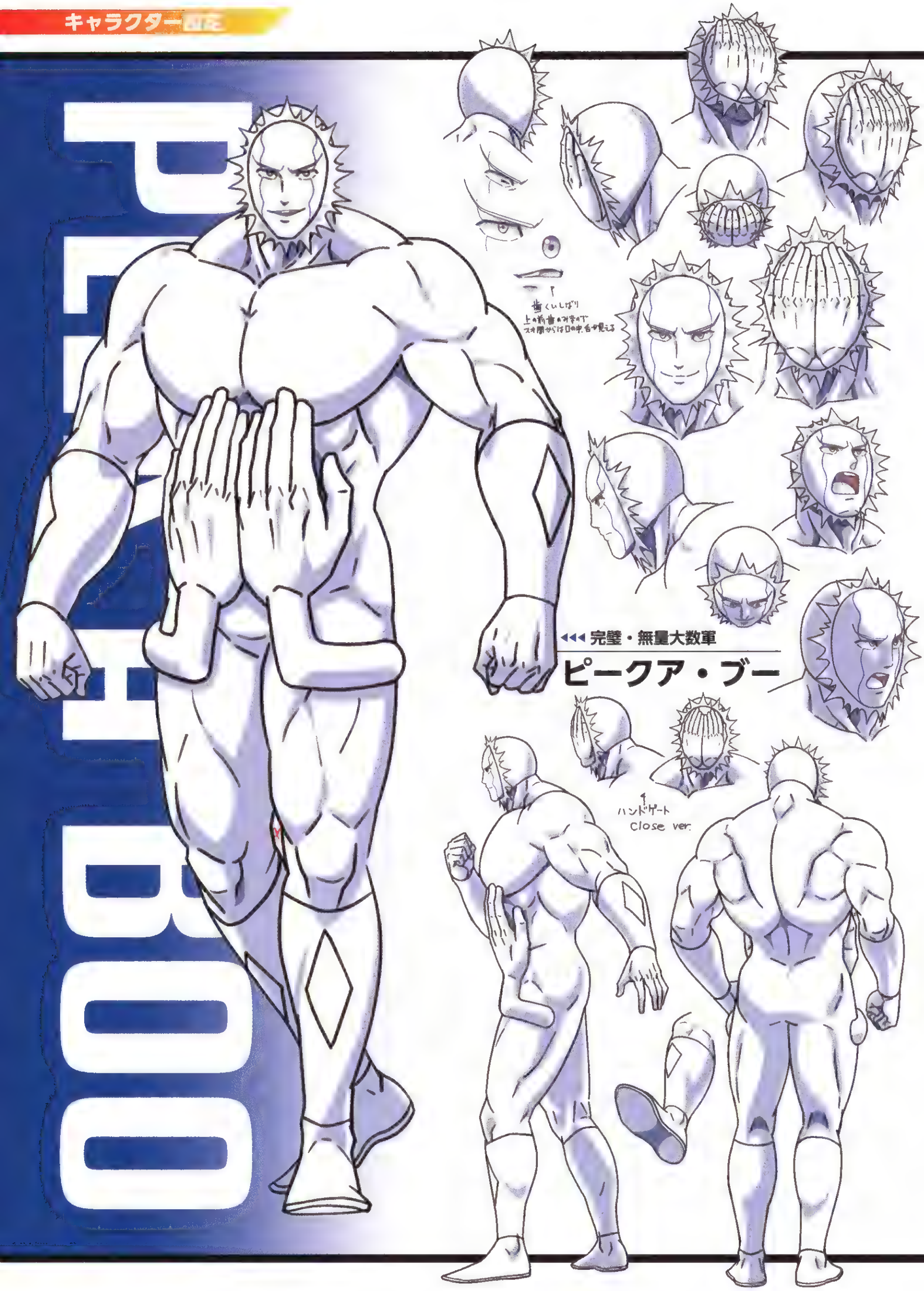
悪魔超人

アトランティス

▸▸▸ 完璧・無量大数軍

マーリンマン




PEEKABOO
◀◀◀ 完璧・無量大数軍
ピークア・ブー
歯くいしばり
ハンドゲート
close ver.

▶▶▶ 悪魔超人

ザ・魔雲天



THE MOUNTAIN



◀◀◀ 完璧・無量大数軍

ストロング・ザ・武道



「キン肉マン」完璧超人始祖編　スタッフ対談

監督 さとう陽 × アニメーションキャラクターデザイン 丸藤広貴

――「完璧超人始祖編」に参加された経緯をお聞かせください。

さとう　僕は別作品をやっている途中に声を掛けられて、作品に熱量があるのは当然知っていて、世代でない自分が参加することで何か得られるものがあるんではないかと思って、引き受けたという感じですね。

丸藤　僕も別作品をやっていたときにアニメーションプロデューサーの黒木（類）さんから連絡が来まして、そのときは「キン肉マン」の企画のコンペに何社かが関わっていたというお話で、Production I.G側のチームとして企画のイラストとかアニメーションとかどうでしょう？ということだったんですね。その時点でI.Gさんとはお仕事をしたことがなかったんですけど、僕がちょうど「キン肉マン」大好き世代なので「ぜひやらせてください」ということでスタートしました。

――「キン肉マン」大好き世代として、この現場に入ってみての感想は？

丸藤　世代で言うと僕とか、僕よりも上の先輩方がアニメーターとして参加しているんですけど、そこが勝手に熱い（笑）。

さとう　そっちのほうが少数派ではありますよね。僕も世代ではないですし。

丸藤　その少数派がさとうさんに話をして「ここはこうなんだよ」と言ったりして、そうするとさとうさんは原作の読み込みが上手いので、逆に「そこまでやるの？」というくらいすごく細かいところまで掘り下げてくるんですよ。それであああいった完成度の高い映像になっているんだなというのはありますね。

――「キン肉マン」世代の視聴者だけをターゲットにしていたら、偏った内容の作品にもなりかねないということですよね。

さとう　そこは今回のアニメ化に際してのオーダーとしてもありました。まずは「キン肉マン」世代じゃない方にも向けて作りたいということで話を受けたので、そういったところで（世代の人たちが）見せたいシーンがあるんだったら、知らない人に向けてどうやって組み立てて作っていくか？　それがどこまでできていたのかはわからないですけど、そういう形でやっていましたね。もう前のアニメ「キン肉星王位争奪編」が終わってから30年くらい経っているのかな？　それだけ隔たりがあるのに、しれっとキャラが出てきたりしているから、ちゃんと「この人にはこういうバックボーンがあって、こういう思いで闘ってるんだ」とかいうことも今回のアニメに盛り込めればなと思っていて。

丸藤　監督がほぼ新規なので、そうすると同じく新規で見る人が疑問に感じるようなところを監督が先に疑問に感じて、それをまとめあげて作ってくれたということですよね。

――とはいえ、「キン肉マン」は細かいことをいちいち疑問に感じていたらキリがない作品のような気がします。

丸藤　だから「キン肉マン」を知っている世代は「そこを疑問に感じるんだ」と思って、疑問は抱いてもしょうがない作品ですよというのをだんだん受け入れてもらうという。

さとう　「キン肉マン」はそういう世界なのねって（笑）。

丸藤　急にシーンが入れ替わって「どうして?」というシーンがあっても、そこは「『キン肉マン』という作品はこうですよ」という言葉を都合よく使っていました。

さとう　いちばん「なんで?」と思ったのは、ウォーズマンの体内にリングができるんだというところで。

丸藤　僕らはまったく疑問に感じなかった（笑）。

さとう　そんなことがありつつ、「キン肉マン」の世界はぶっ飛んでいるなあと思って。

――緻密に作られている作品が多い令和の今だからこそ、「キン肉マン」のようなぶっ飛んだ作品が求められるというのはあるかもしれないですね。

さとう　それはありますね。ターボメンのリボルバーから針が出てくるところで、普通にリボルバーの意味を自分は考えちゃったから（笑）。

丸藤　僕らは「おおー!」と思って見ているだけです。

さとう　銃弾じゃないんだ?と思って。そのバカバカしさがよかったですね。

――バカバカしいことを大真面目にやるからこそ、見ている人に響くんでしょうね。

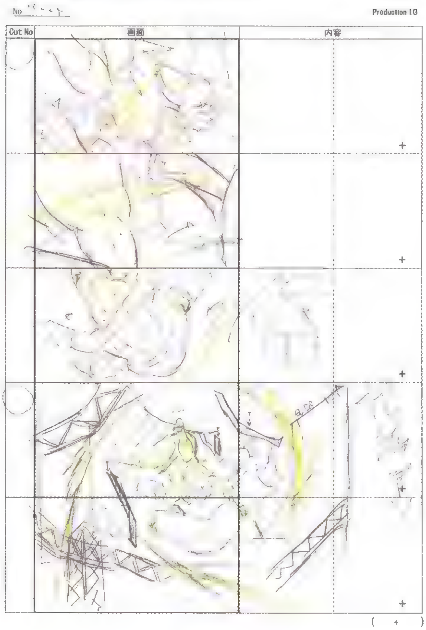
さとう　どれだけバカみたいな設定を真面目にやってかっこよく見せるかというのが、そこもひとつのポイントであるなと思っていました。大の大人があの顔でかっこつけているのを見ても、「こいつは何なんだ?」って一瞬思っちゃうけど。

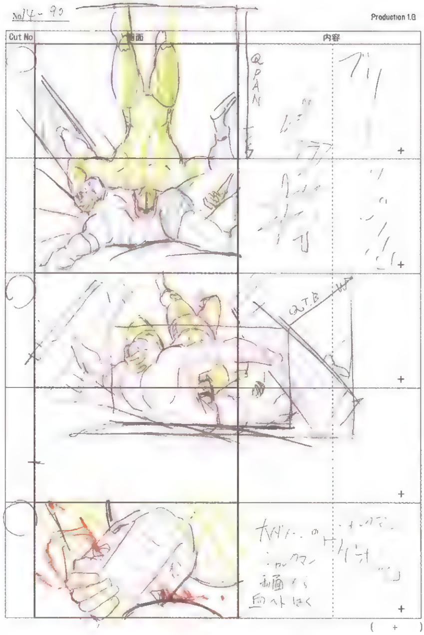
さとう　でも、本人はいたって冷静だから「あれ?こいつもしかしてかっこいいんじゃないか?」となる。佇まいが大事ですよね。

丸藤　なんやかんやで声もイケメンだしね。

――0話でこれまでの物語を振り返ったのは、新規ファンに向けての説明ということだったのでしょうか?

さとう　それもあるけど、今回は悪魔超人たちがしれっと出てくるじゃないですか。4話からしれっとバッファローマン、スプリングマンが現れて、訳あり気に何か始まっちゃってという、あそこで新規の人はだいぶ置いていかれるなという危惧もあったので。まず、0話の骨子としては悪魔超人をピックアップして、彼らと正義超人たちの間に何があったのか、そのうえで今回どうしてこういう行動や態度をとっているのかがわかるようにして、組み立てて





いったというところです。

丸藤　あと、「完璧超人始祖編」から始めちゃうと、最初のうちは主人公が全然出ないので、「『キン肉マン』はこういう作品ですよ」というのをご新規のお客さんたちにわかってもらおうかなということなんですよね。でも、SNSの反響とか見ていると、コミックを見直したという方も多かったですね。

さとう　0話で全部さらうのは正直無理な話だからね。

丸藤　最初はもっと分量が多かったです。

さとう　まず、シナリオ段階で削りきれずに結構な無茶な量のシナリオで決定稿にして、「これ収まるかな?」なんて言って。それから丸藤さんとスーパーバイザーの横田(守)さんにとりあえずカットを幾ばくか作ってくれと言ってポーンって投げたら、アホみたいな数が上がってきて。

丸藤　何倍かと言われたら10倍ですね。シナリオで3行のところから、場合によっては20枚近く絵コンテを描いて。

さとう　「これ、どうするんだろう?」って。

丸藤　監督がどうにかしてくれるでしょうと思って、自分たちは見たいところをひたすら描いていました(笑)。

さとう　「シナリオであれだけ削ったのに、また増えてるじゃん!」って思いながら。

丸藤　量だけで言えば、バッファローマン対キン肉マン戦だけで15分になるくらいはありましたね。ロビンマスク対ジャンクマンとかも結構描いたんですけど。

さとう　一切使っていないという。今回は悪魔六騎士が一切出てこないので。

丸藤　六騎士のメインの話に入る前に、やれるとしたら五重のリングの辺りで0話的な回が一本できちゃうんじゃないかと。絵コンテはすでにあるので(笑)。



さとう　今の時代だと……というところで。それで言うと「完璧超人始祖編」もまず東西冷戦という話から始まったけど、若い子は絶対ピンと来ないだろうなと思って(笑)。話は飛んじゃうけど、僕は田園コロシアムが実在していたのを知らなくて、後から言われて「え、あったの?」って。原作だと田園コロシアムがバカでかいスタジアムになっているから、たぶん先生の想像も入ったんだろうなって思っていたんですね。そこでプロレスの興行とかやっていたと聞いて、実在したのなら実物を再現すればよかったなと。

丸藤　でも、そうするともっと狭くなるし、ああいった迫力はなくなっちゃうから。

さとう　結果オーライだったかなというところですね。

——0話で収まりきらない分、その代わりではないですけど、エンディングも過去の物語を振り返る構成になったのですか?

さとう　いや、あれは特にこちらからは何も言っていなくて、演出したげそ(いくお)さんが打ち合わせをする前にVコンテを持ってきたんです。そういう案だったら乗っかっておこうと思って「全部任せるよ」という話をして、あの形になりました。あれは本当に「キン肉マン」大好きである人が作ったからこそ素晴らしいものになりましたね。

——かつてのアニメ版でリキシマンと呼ばれていたウルフマンの名前が元に戻るなど、今回の設定は原作準拠だということが0話を見てもわかりました。

さとう　原作準拠にしようというのは、単純に昔のアニメは東映アニメでやっていて今回はI.Gというので、東映アニメじゃないからあれを引き継ぐ必要はないよなという話なので。当然シナリオも原作準拠でやっているから、原作に立ち戻るというのはなんらおかしい話ではない。

丸藤　再現で言うと、ブロッケンJr.のデザインをアニメーション用に先生が先に起こしてくれたんですよ。バストアップと、ロングもありましたっけ?　それに合わせて、こちらでアニメーション用にもう一段手を入れてという感じでしたね。

——ちなみに丸藤さんは少年時代にキンケシは集めていましたか?

丸藤　キンケシは第1弾から回しています。

さとう　第1弾ってどのくらいで出ていたんですか?

丸藤　僕が小学校低学年のときです。

さとう　それはお話としてはどの辺り?

丸藤　超人オリンピックは始まっていて、ロビンマスク、ラーメンマンたちはもうラインナップに入っていました。第1弾なんだけど前半の人気のないキャラクターがメインになっていて、何回回しても真弓が出たりして。

さとう　真弓が!　子供心には複雑だろうなあ(笑)。

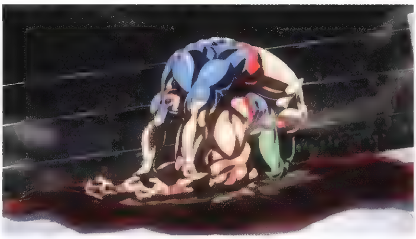
丸藤　お小遣いが少なかったから、もらった分の回数を回して、速攻で終了して。あとはプラモデルもよく作っていたので。

さとう　プラモ？　あったの、そんなの？
丸藤　あります、あります。ちっちゃいプラモデルと、関節がゴムで。それも作っていたし、ガンプラも普通に作っていたので、キンケシに色を塗って遊んでいましたね。



――「超人募集」には応募されましたか？
丸藤　それは「闘将!!拉麺男（たたかえラーメンマン）」のほうに応募しました。メダルをもらえましたよ。キャラクターの名前は忘れちゃったんですけど。

――「キン肉マン」の見どころといえばやはり迫力のあるバトルシーンだと思います。画面に説得力を持たせるためにもプロレスの技はしっかり描かないといけないと思いますが、リアリティーへのこだわりはありましたか？
さとう　あれはリアルとフィクションの狭間でやっているみたいな感じかなあ。リアルで出来ない技もありはするので、要はちゃんと闘っているところを見せる。そこを誤魔化さずに「超人たちが技をかけたらこうなるんだろうな」というのをちゃんと考えれば、それがひとつのリアリティーにつながると思っていたので、そこは死守できればなというのでやってはいました。実在の場所で、彼らが闘ったらこう見えるんだろうなというのを視聴者にも体感してもらうというのがひとつの狙いではあったので、そこを逃げずにやると。で、「あれはどうやってやるんだろう？」という技も結構あって。キン肉壊体固めとか。
丸藤　その辺りは動きのギミックを先に別パターンで作って、こういう流れで動かそうというのを決めながら絵コンテにはめてもらったりしていました。視聴者は実際のプロレスを真似た"ごっこ"を見たいわけではなくて、やっぱりキン肉マンたちがやる超人プロレスを見たいので、普通のプロレスのタイミングでやるとちょっと遅く見えちゃうというか。
さとう　そこは動きを参考にしつつ、テンポとかは小気味いい感じ。パワフルで、スピーディーな形でやるというので動きは作っていきました。
丸藤　0話だと自分で原画を描いたんですけど、マッスル・スパークのところとか本当に痛そうに描いたら、監督のほうで音を入れるときにへし折れるような音を入れてくれて、「うわ、これ痛そう～!」って監督に言って笑っていたんですけど。
さとう　これは骨が折れて、筋も切れるだろうなって。その音を入れてくれという話をしていました。
丸藤　首に足をかけるだけでメキメキっとか鳴って、「これは死ぬわ!」と思って。





さとう　だって、あれだけ強かったフェニックスがあんなふうになっちゃうんだから、それくらいやっておかないと。

——超人のデザインはそれぞれ個性豊かですが、明らかに人型ではない姿をしているものは描くのが大変だったりしましたか?

さとう　単純に人型じゃないものは描けない人が多いですね。その辺りでどうやって統制をとっていくかとなると、ある程度こちらで絵に手を入れていくということをやらざるを得ない。そういう方針でやっていたので、たしかにそこにはだいぶ苦心はしています。

丸藤　あとはより"らしく"見せるために、歩く音にもこだわっていて。

さとう　これは別に公式で決まっている設定というわけではないのですが、音響のほうで大別していて、まずはヘビー級とジュニア級に分けるというので2m越えのでかい人たちはヘビー級で、それより小さいのをジュニア級と暫定的に差をつけて、音で重さの違いを出していく。さらに材質とかもそこに加えていくという形で、タイルマンはコツンコツンさせて、スプリングマンはバネのガシャンガシャンという音をつけていくとか、そういったところでキャラによって分けていくというふうにはしていましたね。

——音にもこだわりがあるんですね。

さとう　「このキャラだったら、こういう音がするだろうな」というのはあるので、そこはちゃんとやっていこうと。悪魔将軍とか歩くとガシャガシャ音が鳴って、逆にうるさかったですけど(笑)。

——作画的にいちばん大変な超人は?

丸藤　アシュラマンですね。派手な活躍をするわけではない調印式のところですら「うわ、なんて大変なデザインなんだろう」と思いながら描いていました。アシュラマン一体描くのに、シンプルなキャラクター3体分くらいの時間を使います。

さとう　あれは腕の置き方にものすごく迷うという。

丸藤　人間と関節が違うので、今後も大変でしょうね。あとは悪魔将軍も大変でした。0話でちょっと描

きましたけど、ツヤツヤで。
さとう　線画だけだと、そこまで大変ではないだろうなと思ったけど、影とハイライトを描き込み出すと。
丸藤　すごく大変で。でも、将軍はみんな丁寧に作業していた感じがするなあ。
さとう　みんな将軍好きなんじゃない?
丸藤　下手に描くと怒られちゃうってわかっている(笑)。普通ゆるく見えるようなキャラって、簡単に描かれちゃったりするもんなんですけど。
さとう　ターボメンとか顔が何か別のものになっていたりするから。それと同系統の、顔に対しての情報量がそこまで多くないキャラと考えるとそんなに変になっているところがなかったので、将軍様はみんな描きたいのかなという。
丸藤　一目置かれているキャラなのか?　このキャラは偉いに違いないと(笑)。

——マックス・ラジアルのタイヤも大変そうに見えますが。
丸藤　総合的に大変なのはアシュラマンですけど、Season 1の作業をしているなかではマックス・ラジアルが抜群に大変でした。
さとう　タイヤの溝が(笑)。あと、あの巨大感を出してほしいのに、みんなちんまり描いちゃうんだよね。要は常識の範囲に囚われてしまう。
丸藤　そこまでデカくないだろうって、みんなどこかで意識しちゃうみたいで。それで全然サイズが足りなかったりするんですよね。
さとう　倍くらいのサイズがあっていいんだよって。頭のねじを2、3個抜いてから作業しないと、そこの常識に囚われてしまうので。

——昭和の頃ならありえないくらい大きなサイズのキャラクターとかいましたからね。
丸藤　気持ちでサイズが変わるという。
さとう　「キン肉マン」はそれをやっていい作品ではあると思っているので。
丸藤　でかくなる分には全然いいですよと言うんですけど、気持ち小さくなるんですよね、みんな。
さとう　ストロング・ザ・武道対ザ・魔雲天のところも魔雲天がスリムになって、武道もちんまりしちゃって。
丸藤　現場で作監修正するときはボリュームをマシマシで、さらに技はこういう動き、こういう重量感が大事だよねというのを、こちら側で直しながらという感じでしたね。お任せにしても、なかなかうまいこといかなかった。プロレスというだけでもみんな描き慣れていなくて、技がわかっていない人にも原画を振らないといけなかったりするし、さらに超人パワーが入ってくるので。
さとう　たとえばチョークしたときにも、チョークのかかり具合も「これ、折れちゃうだろうな」というくらいギューッとやっていいんだよとか。普通の格闘技だと少し隙間が空いていたりするから、それを再現してくるんだけど、それをグイっと固めて。これもう人体破壊する寸前だよなというくらいやっちゃうとか。

——普通の格闘技だと事故が起こらないように配慮しているわけですからね。
さとう　なので、そういったところをちゃんと痛そうに、パワーがあるように描くというところはコントロールしようとしていました。

——初見の視聴者には正義超人、悪魔超人、完璧超人の3陣営の区別も難しかったかと思うのですが、その辺りをわかりやすく見せる工夫はされていましたか?
さとう　正直、各々の個性がバラバラなので、「完璧超人だからこう」とかいうのを画面的に見せるのはやりづらかった。なので、音楽のほうで「完璧超人の場合はこの曲」とか、画面で作りきれないところは音楽の力で助けてもらうという形で役割分担はしていました。

なので「この曲がかかってきているから、これは完璧超人が来るな」と、そういう感じで見てもらえると新たな気づきがあるかもしれないなと。高梨(康治)さんにかっこいい曲を作ってもらっていますし、一応試合をする全超人に1曲ずつ割り当てて作ってもらっているので……何曲作ったっけ？　普通の作品の劇伴では考えられない量を作っているから。

丸藤　まさかノックの曲もあるんですか!?

さとう　あはは(笑)。どこかで作れたらいいですね。

丸藤　委員長とノックまで作ったらコンプリートですよ。

——旧作ファンにとっては正義超人と悪魔超人がおなじみのキャラクターばかりで、その中で初登場の完璧・無量大数軍(パーフェクト・ラージナンバーズ)を印象づけようと何か心がけられたことはありますか?

さとう　いや、特にないです。あの格好だけで、もうインパクトがありますからね。特に気を遣わずとも原作の味をちゃんと再現すれば、それでOKと考えていたので。

丸藤　特にマックス・ラジアルがいるだけで、相当インパクトが違うので。ラジアルVSテリーマン戦は見ていて、新規のお客さんは相当楽しめたんじゃないかなと思います。「キン肉マン」を知っているとテリーマンがどうにか勝っちゃうんじゃないかなと思うんですけど、最初にジェロニモのやられっぷりを見てしまうとテリーマンも勝てなさそうに思っちゃうじゃないですか。そこをドキドキしながら見られるのは羨ましいなと思いました。

さとう　たしかにジェロニモがあんなに重傷を負っているから、テリーマンがそうなってもやむなしとなる可能性もあるからね。

——「完璧超人始祖編」に参加されている声優の方々でも「キン肉マン」が好きという人は多かったのではないでしょうか?

さとう　めっちゃ多いですね。ほとんど「キン肉マン」世代ばかりだったから、アフレコはだいぶ盛り上がっていました。0話のときは端役的な感じでキン骨マンとか、イワオとか、あとはナチグロンもいたけど、「やりたい、やりたい!」という人が多かったから。

丸藤　その場で勝手に当ててもらっていましたね。

さとう　ほかにも、台本にないセリフをどんどん言い出したりしていて。

丸藤　世代だから原作を読み込んできていて、「ここのセリフないんですけど?」って、勝手に追加されてしまったりする(笑)。

さとう　なので、言ってもらったけど外しているセリフも多々あります。収まらないので。そういった意味でも普通のアフレコ現場よりはだいぶ様相が違っていたなというところで、笑いの絶えない明るい現場でした。

——完璧超人たちの笑い声はディレクションがあったんですか?

さとう　あれは「とりあえずやってみてくれ」と言って、こちらからNGを出したものはほぼなかったと思います。完璧超人たちの笑い声は彼らのキャラ付け的なところがありますし、大塚(明夫)さんも「グロロ……」って笑うんですよ。

丸藤　ガシャポンとかで、ボタンを押したら笑い声が聞こえるアイテムとか作ってくれないですかね?キャラクターの頭のデザインだけ入れておいて。

さとう　僕は武道の目覚ましが欲しい。「惑わされるな」って(笑)。ネットミームになっている「惑わされるな」も、あの渋い声でやられちゃあ、これが正解だなという。だから、いいもの録れたと思いながら(笑)。大塚さんに関しては細かいディレクションとかしていないし、ほかのキャラも含めて、そこまで事細かくはやっていなかったので。むしろモブキャラのほうが、ディレクションが細かかったかなと思います。



――神谷明さんもご出演されています。

さとう　神谷さんのこだわりようと言ったら、本当にすごかったですね。こちらがOKかなと思っても「もう1回やらせてください」って、本人が納得する形でやらせていただきました。その結果、9話の風林火山が激熱になったので、よかったなという感じですね。

――お二人それぞれがいちばんお気に入りの話数と、ベストバウトだと思う対戦カードを教えてください。

丸藤　僕は世代なので0話が大好きで、描きたかった超人をいっぱい描けて楽しかったなと。本編でベストバウトだと思ったのは、今出てきた風林火山のシーンですね。あそこをきっちり描かせてもらって、しかも大事なシーンだったので、大好きなところです。

さとう　重要な意味を成すというなら、9話のキン肉マンVSピークア・ブー戦が世代交代みたいな形で、結果的に大きな意味を持つことになってしまった。それがいちばん印象的かなというところですね。

丸藤　あとは自分から見て監督の演出の仕方というか、マーリンマンとアトランティスのところは素晴らしかったなと。急に映画が始まったみたいな感じで（笑）。

さとう　あれは原作でも朝日が差し込んでいるから、「やったろうやないかい!」くらいの軽いノリで始めたら大変なことになったという。

丸藤　ゆでたまご先生たちもあそこのシーンはすごくよかったとおっしゃっていました。

さとう　あそこは原作でも劇的な終わり方をするので。

丸藤　今回は今までのアニメと違って「勝った!やった!」で終わらないじゃないですか。倒したはいいけど、その後がどうなんだという部分で。でも、キン肉マンはピークと闘い終わって、どうにかピークが死なずに済むようにしていて、そういったキン肉マンの性格の魅力がきちんと表現されていて、そこが見ていてバランスがいいなと思って。こちらはそれに合わせて絵を作るだけなので。

さとう　ピークは完璧超人で初めて負けて死なないで、その後を共に歩んでいこうと決意を固めるという意味でも「完璧超人始祖編」の中でひとつの分岐点になっている。そこに「キン肉マン」の持つ、あの世界の優しさが出ているというので、非常に重要なところだったんだろうなとは思います。そのためにも最初に絶対これはちゃんとやれと言ったのが、マックス・ラジアルが自決するところ。あれをちゃんと凄惨なものとして見せて、完璧超人の異常性やら闘いに対しての決意やらを含めていくと、9話がまたしっかりとした意味を持ちだす。その二つが物語の分岐の重要なファクターとなる話数でしたね。

——2025年1月からはSeason 2の放送が開始されます。こちらへ向けての意気込みをそれぞれお願いします。

さとう　まずは正義超人が集まって、完璧・無量大数軍の第二陣も集合しちゃって、さて、どうなるやら……?

丸藤　また皆さんがびっくりするようなバトルがありますよ、としか言えない。

さとう　あのネメシスがスグルに似ているのはどういうことだ?というのも気になりますよね。ただ、ネメシスの正体がわかるのはずっと先だから(笑)。往年のファンたちはアイドル超人が出てきたところで彼らの闘いを楽しみにしておいて、というところですね。

丸藤　どうやって闘っていくのか?というところで、みんな楽しく見られるんじゃないかなと思います。

——Season 1の最終回は普通に次回に続くような終わり方だったので、次週の番組表に載っていないかと探してしまいました。

さとう　意地悪をしてみました(笑)。「さあ、続くぞ!」と言って、次は3か月後。お話としてきれいに終わるのはピークア・ブーとキン肉マンが闘った後なんだけど、まだ第一陣の闘いが残っているしなって。なので、完璧・無量大数軍の第二陣がどういう闘い方をするのかというのも楽しみにしてもらえればなと思います。

——Season 1があのクオリティーだったので、Season 2への期待のハードルは上がっているのではないかなと。

丸藤　なるべくいいものをお届けしたいなと思っています。

さとう　頑張って、ご期待に沿える闘いを見せられればなと思っていますので、1月からの放送をよろしくお願いします。



Illustration

作画：丸藤広貴

仕上げ：茂木早誉

撮影：臼井実彩

Designer：谷俊英（ポニーキャニオンプランニング）

Coordinator：今野良一、大橋雅宏 （ポニーキャニオンプランニング）、田中英雄（金羊社）

Writer：仲上佳克

Editor：北林俊哉

キン肉マン
完璧超人始祖編
パーフェクト・オリジン

PCXP-60127